BLAST – OFF PINBALL

MANUAL DE USUARIO – FAVOR DE LEER ANTES DE USAR ESTE EQUIPO

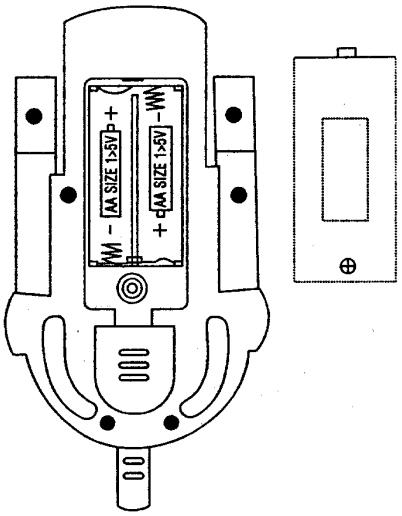
Su juego Blast – Off Pinball de Radio Shack, le proporciona una acción real de Pinball, con alerones izquierdos y derecho, aros de obstáculo y luces. El juego vibra cuando las bolas golpean!. Se tienen 8 niveles de juegos diferentes con lo que puede incrementar su nivel de destreza.

Instalación de Baterías

Su juego requiere para alimentación 2 baterías AA (no suministradas). Para un mejor comportamiento y mayor duración, le recomendamos baterías alcalinas Radio Shack.

Precauciones

- Use solo baterías frescas del tamaño requerido y tipo recomendado.
- No mezcle baterías viejas y nuevas, diferente tipo de baterías (estándar, alcalina o recargable) o baterías recargables de diferentes capacidades.



1. Use un desarmador phillips para aflojar el tornillo de la cubierta del compartimiento de baterías, después levántela.
2. Coloque las baterías en el compartimiento de acuerdo a los símbolos de polaridad marcados en el interior (+ y -).
3. Reemplace la cubierta y asegúrela con el tornillo.

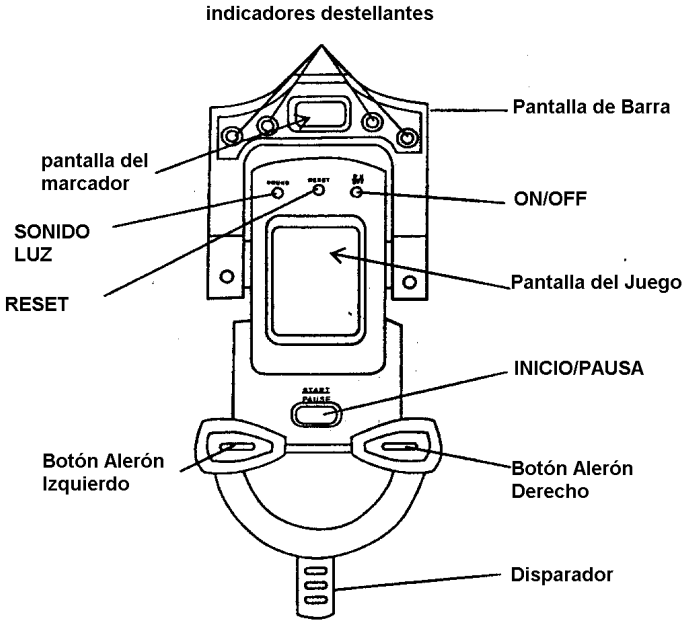
RadioShack.

Cuando la pantalla baja su intensidad o el juego deja de operar adecuadamente, reemplace las baterías.

Alerta: Deshágase de las baterías viejas rápido y adecuadamente. No las queme o perfore.

Precaución: Si no planea usar el juego por una semana o más, retire las baterías. Las baterías pueden liberar químicos que pueden dañar las partes electrónicas.

Configurando el Juego



1. Libere la pantalla de barras para que pueda ver la pantalla del marcador y los indicadores.

2. Oprima **ON/OFF** para encender el juego. Aparecerá un juego de demostración.

   Notas:

   - Si usted no inicia el juego en 2 minutos, éste se apagará inmediatamente para ahorrar energía de la batería. Para encender nuevamente el juego, oprima **ON/OFF**.

   - Cuando usted oprime **ON/OFF** el juego automáticamente se coloca para jugar con sonido, luces y vibración.

3. Oprima repetidamente **SOUND/LIGHT** para activar y desactivar el sonido y los efectos de vibración. Aparecerá cuando el sonido y los efectos de vibración están activados. Cuando parpadea , el sonido esta desactivado pero los efectos de vibración están activados.

4. Oprima el botón de la aleta izquierda para seleccionar el estilo de juego deseado (JUEGO A o JUEGO B) aparecerá **GAME A o GAME B.**

   El juego A es un juego estándar de Pinball, jugado con 3 bolas.

   El juego B es un juego de Pinball estándar, pero con una barra movible que se agrega para hacer el juego más difícil. Use las aletas para golpear la bola fuera de la barra y marcar puntos adicionales.

   Notas: Antes de que usted inicie un juego, el marcador mas alto obtenido anteriormente aparecerá en la parte superior de la pantalla cada vez que usted seleccione ese estilo de juego.

5. Oprima el botón del alerón derecho para seleccionar el patrón de anillos de su juego. Puede escoger dentro de 8 diferentes patrones. A más anillos en un patrón, más rápido se mueve la bola, incrementando el nivel de dificultad.

Jugando el Juego

El objetivo del juego es el marcar puntos golpeando las figuras en la pantalla y destruyendo los anillos en el patrón. Conserve la bola en juego usando los alerones.

1. Libere la pantalla de barras para que pueda ver la pantalla del marcador y los indicadores.

2. Oprima **ON/OFF** para encender el juego.

3. Oprima **START/PAUSE** PARA INICIAR EL JUEGO.

4. Oprima repetidamente el botón del alerón izquierdo para seleccionar juego A o juego B.

5. Oprima el disparador. Aparecerá un resorte en la pista para liberar las bolas. Entre más espirales aparezcan mayor será la fuerza del resorte y la bola irá más lejos.

6. Libere el disparador para liberar la bola. Escuchará sonidos y verá luces parpadear, el juego vibrará con el movimiento de las bolas alrededor de la pantalla y al golpear obstáculos (sí los efectos de sonido y vibración están activados).

7. Oprima los botones de los alerones izquierdo y derecho para operar los alerones y mantener la bola en juego.

   Notas:

   - Si está jugando el juego B, al oprimir los botones izquierdo y derecho también mueve la barra en el centro de la pantalla. Rebote la bola en la barra para incrementar mas puntos.

   - Cuando usted destruye todos los anillos en un patrón, aparecerá automáticamente un nuevo patrón de anillos. La bola regresa a la posición de inicio y usted juega nuevamente.

   - Hay un total de 8 patrones de anillos. Después de avanzar a otro patrón de anillos, se incrementa la velocidad de la bola.

   - Mientras juega el juego, oprima **START/PAUSE** en cualquier momento para hacer una pausa en el juego. Oprima nuevamente **START/PAUSE** para continuar el juego.

   - El juego termina después de que las tres bolas han pasado a través de los alerones o la pista izquierda de salida. Parpadeará **GAME OVER** en la pantalla y se escuchará una melodía (sí está activado el sonido).

8. Para iniciar otro juego, oprima **START/PAUSE.**

Para Apagar el juego. Oprima **ON/OFF** o espere para que el juego se apague en forma automática.

MARCADOR

Usted gana puntos cuando la bola en juego golpea las figuras mostradas o pasa a través de las pistas.

El destruir todos los anillos en un patrón de anillos, le dan 100 puntos.

Cuando alcanza el marcador máximo de 99,990 puntos, el marcador se regresa a 0. Puede continuar jugando y hacer puntos o puede iniciar un juego nuevo oprimiendo **ON/OFF** y luego **START/PAUSE**.

Bonos

Cuando la bola en juego alcanza la línea de bono, aparece una barra bloqueando la pista de salida izquierda. La barra previene que su bola caiga en la pista de salida izquierda y fuera del juego.

La segunda vez que la bola en juego alcanza la línea de bono, la barra más cercana a la bola desaparece. Cuando tu bola va a través de la línea de seguridad derecha, se mueve a la línea de liberación de bola para que pueda jugar nuevamente.

La tercera vez que la bola en juego alcanza la línea de bono, las tres flechas de la línea de bono parpadean en secuencia y la mitad del anillo a la derecha parpadea. Si su bola golpea la mitad parpadeante del anillo, aparecerá un nuevo círculo bloqueando la compuerta central. Este círculo previene que su bola caiga a través de la compuerta y fuera del juego.

Después de que usó uno de estos bonos, las características de todos los bonos se restablecen.

RESTABLECIENDO EL JUEGO

Si el juego no está operando adecuadamente, oprima **RESET** o retire las baterías, espere por 2 minutos y luego reinstale las baterías. El juego se restablece y el marcador regresa a 0.

CUIDADOS

Conserve el juego seco, si se humedece, séquelo inmediatamente. Use y almacene el juego solo en ambientes de temperatura normal. Opere el juego con cuidado, no lo golpee mantenga el juego alejado de polvo y humedad y límpielo con un paño húmedo ocasionalmente para conservar su apariencia de nuevo.

El modificar o alterar los componentes internos del juego pueden causar un mal funcionamiento y podrían invalidar su garantía y el que no se le autorice el operarlo. Si su juego no sé esta comportando como debiera, llévelo con su distribuidor local Radio Shack para asistencia.

Las especificaciones son típicas, las unidades individuales podrían variar. Las especificaciones están sujetas a cambio y mejora sin previo aviso.

Póliza de Garantía

POLIZA DE GARANTIA

RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.
AV. JARDÍN NO. 245
COL. TLATILCO
MÉXICO, D. F. C. P. 02860

Radio Shack de México S. A. de C. V. Garantiza este producto por el término de un año o noventa días en todas sus partes y mano de obra contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento a partir de la fecha de entrega al consumidor.

CONDICIONES

I. Para hacer efectiva esta garantía, no podrán exigirse mayores requisitos que la presentación de ésta póliza junto con el producto en cualquier tienda de **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.** o en el **CENTRO DE REPARACIÓN DE RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.** ubicado en Avenida Jardín N° 245, Col, Tlatilco, México D.F. donde también se podrán obtener refacciones y partes.

II. La empresa se compromete a reparar el producto, así como las piezas y componentes defectuosos del mismo, sin ningún cargo al consumidor, los gastos del flete del producto que se deriven de su cumplimiento serán cubiertos por **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**

III. El tiempo de reparación en ningún caso deberá ser mayor a 30 días a partir de la recepción del producto en cualquiera de los sitios en donde se pueda hacer efectiva la garantía.

IV. Esta garantía no es válida en los siguientes casos:

- Cuando el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.
- Cuando el producto no ha sido operado siguiendo las indicaciones del instructivo proporcionado.
- Cuando el producto ha sido alterado o reparado por personas no autorizadas por **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**

- Cuando el producto haya sido dañado por siniestros.

V. El consumidor podrá solicitar que se haga efectiva la garantía ante la propia casa comercial donde se adquirió el producto.

VI. En caso de que la presente garantía se extraviara, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que le expida otra póliza de garantía, previa presentación de la nota de compra o factura.

✳ **Nota:**

Los aparatos electrodomésticos tienen **1 año de garantía** y los de baterías **90 días**.

Producto: _____ Marca: _____ No. De Catálogo: _____ No. De Serie: _____ No. De Factura: _____	SELLO DE LA SUCURSAL FECHA DE ENTREGA

60-2834